



MT19837

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

アークシステムワークス ゲームソフトインターネットアンケートのお知らせ

この度は、アークシステムワークスのゲームソフトをお買い上げいただき誠にありがとうございます。

弊社では今後の参考にさせていただくため、インターネットでのアンケートを実施しております。

ご協力いただきました方の中から抽選で「アークシステムワークスオリジナルグッズ」等をプレゼントさせていただきます。

アンケートにご協力いただける方は、下記URLからアンケートページにアクセスし、注意事項をよくお読みになってからアンケートにお答え下さい。

インターネットアンケートのURLはこちら アンケート締切：2012年 3月31日

http://www.arcssystemworks.jp/enquete/bbex_360

注意 本アンケートは、インターネットからのアクセスによるものです。お答えいただいた個人情報は、弊社内で厳密に管理し、ご本人様の承認許可を得た場合、及び法律上より開示が求められた場合を除き、第三者へ開示することはありません。お答え頂いた内容に関するお問い合わせは、ご本人様へご連絡させていただきます。



販売元 アークシステムワークス株式会社 <http://arcssystemworks.jp>

この商品に関するお問い合わせ先 ※ゲームの故障に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

お客様相談室 〒222-0033 横浜市新北区新横浜2-3-9 新横浜金子ビル

お問い合わせ 045-470-1552 <受付時間>10:00~12:30/14:00~17:00(月・土・日・祭日、当社指定日を除く)平日

WEBお問い合わせ <http://arcssystemworks.jp/support> FAXお問い合わせ 045-470-1551

当社は本ソフトの無断複製・貸貸・営業使用は一切許可しておりません。

FOR SALE AND CONSUMER USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE AND RENTAL ARE PROHIBITED.

© ARC SYSTEM WORKS

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。



⚠ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みにになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れて座る
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

この度はXbox 360® 専用ソフト『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND』

（以下、本作）をお買い求め頂き、誠にありがとうございます。

プレイする前に取扱説明書をお読み頂きますと、より一層楽しく遊ぶことができます。

正しい使用方法でご愛用ください。なお、取扱説明書は大切に保管してください。



プロローグ	2p
キャラクター紹介	4p
ゲームの始め方	14p
操作方法	16p
ゲーム画面の見方	17p
キャラクターセレクト画面	18p
アクション&戦闘システム	19p
TUTORIAL MODE	26p
ARCADE MODE	26p
VERSUS MODE	26p
SCORE ATTACK MODE& UNLIMITEDMARS MODE	27p
TRAINING MODE	27p
CHALLENGE MODE	28p
ABYSS MODE	28p
STORY MODE	30p
GALLERY MODE	31p
REPLAY THEATER	32p
Xbox LIVE® について	33p
NETWORK MODE	34p
RANKED MATCH	35p
PLAYER MATCH	37p
Match Result画面	40p
RANKING	43p
D-Codeについて	44p
OPTION	46p

※取扱説明書内の画面写真は開発中のものであり、実際の製品版と異なる場合がございます。

PROLOGUE プロローグ

その昔、「黒き獣」と呼ばれる謎の生命体が突如として現れた。
圧倒的な力を持ち、当時の兵器も効果がない「黒き獣」に対し、人類は為す術もなく殺され、人口は激減していった。

人類は絶滅の危機に瀕していた。

そんな折、六人の英傑が現れた。
彼らは古の力「魔術」を人類に伝え、人々はそれに「科学」を融合して
新たな力「術式」を完成させた。
「術式」を得た人類は、六人の英傑とともに「黒き獣」に対して反撃を開始。
激しい戦いの果て、ついに「黒き獣」を打ち倒すことに成功した。

この戦いは「第一次魔道大戦」と呼ばれ、
彼ら六人の英傑は「六英雄」として後世まで語り継がれる存在となった。

「黒き獣」を打ち倒し、喜びに沸き返る人類であったが、
事態は喜ばしいものばかりではなかった。
倒した「黒き獣」の軀から黒い霧が無尽蔵に溢れ出し、瞬間に地表を覆ってしまったのだ。
「魔素」と呼ばれるこの黒い霧は、多量に摂取すると人体に悪影響を及ぼす
有害な物質であることが判明。
人類は有害な霧に覆われた地表を避けるため、山間部を階段状に切り拓いた土地に
「階層都市」を築き移住を開始した。

また、時を同じくして人類が「術式」を行使するために作成された大量の「魔道書」を
管理する「世界虚空間統制機構(統制機構)」が設立された。

やがて、統制機構は多くの
「魔道書」を保有する優位性を利用して、
世界を統治するようになっていった。
「黒き獣」との戦いで半数以上が死滅した
人類は、新たな力と統治者を得て、
急速に復興を成し遂げていった。

2

統制機構の統治開始から数十年の月日が流れた頃。
「術式」は人々の生活に深く根付き、必要不可欠なものとなっていた。
しかし、「術式」の効果は先天的に備わった
個人の能力によって左右される。
高い術式能力を有する人々を優遇するという
統制機構の政策は、人々に格差と
統制機構に対しての不満を生み出してしまった。
程なくして、統制機構の統治管理下にあった
「イカルガ連邦」が独立を宣言。
統制機構とイカルガ連邦は真っ向から対立し、
「第二次魔道大戦(イカルガ内戦)」が勃発した。

人類同士による術式を用いた初めての戦争。
戦争はイカルガ連邦の敗北、そして壊滅によって終結した。
統制機構はさらに発言力を強め、人々の心に「刃向かう者は
完膚無きまでに殲滅する」という徹底した姿勢を印象付けることになった。

INTRODUCTION イントロダクション

それから数年後。
絶対的な権力、統治力を維持する統制機構に対して、単身、反逆を行う者が現れた。

「ラグナ=ザ=ブラッドエッジ」

後にSS級の賞金首として統制機構の指名手配リストNo.1となる彼は、
一国の軍隊に匹敵する軍勢力を有すると謂われる統制機構の各地の支部に対し、
単独で闘いを挑み、次々と壊滅させていった。
彼は統制機構の各支部地下深くに存在する「窠」を破壊していく。その目的は不明。

「第十三階層都市カグツチ」の統制機構支部を壊滅させ、「窠」を破壊し、
一定の目的を遂げたラグナ=ザ=ブラッドエッジ。
しかし、彼の真の目的は未だ達げられてはいなかった…。

真の敵——六英雄の一人「テルミ」の復活を察知した彼はカグツチの地で、
静かにその時を待っていた。

3

キャラクター紹介

RAGNA=THE=BLOODEDGE

ラグナ=ザ=ブラッドエッジ

「死神」の通り名を持つSS級の統制機構反逆者であり、強大無比な魔道書を持つ史上最高額の賞金首。第十三階層都市「カグツチ」の支部を破壊し、一定の目的を遂げた彼は真なる敵を打ち倒すため、再び剣を握り直した。

必殺技	
ヘルズファンク	↓↘↙+A
⇒追加攻撃	ヘルズファンク後 ↓↘↙+U
インフェルノディバイダー	↓↘↙+C OR D [空中可]
⇒アッパー	インフェルノディバイダー後 ↓↘↙+C
⇒横吹き飛ばし	アッパー後 ↓↘↙+C
⇒墮落とし	アッパー後 ↓↘↙+U
ガントレットハーデス	↓↘↙+B [空中可]
⇒蹴り上げ	ガントレットハーデス後 ↓↘↙+U
デッドスパイク	↓↘↙+D
まだ終わじやねえぞ	相手ダウン中に ↓↘↙+C
ベリアルエッジ	空中で ↓↘↙+C

ディストーションドライブ	
カーネージジガー	↓↘↙↘↙↘↙+U
ブラッドカイン	↓↘↙↘↙↘↙+U
⇒闇に食われる	ブラッドカイン発動中に ↓↘↙↘↙↘↙+U
アストラルヒート	
ブラック・オンスロート	↓↘↙↘↙↘↙+C

【ドライブ能力】ソウルリーター

U ボタンによる攻撃を相手に当てると体力を吸収する事ができる。さらに「ブラッドカイン」を使用後は、一定時間攻撃がパワーアップするぞ!

NOEL=VERMILLION

ノエル=ヴァーミリオン

統制機構の衛士で階級は少尉。辺境の弱小貴族「ヴァーミリオン」家の出身である。ずば抜けた戦闘能力と術式適正を買われ、「ジン=キサラギ少佐」直属の秘書官を務める。命令を無視して失踪した上官を追って第十三階層都市「カグツチ」へと向かった彼女には過酷な運命が待ち受けていたのだった。

必殺技	
拾得式・オブティクパレル	↓↘↙+A OR B OR C
拾得式・リボルバーブラスト	空中で ↓↘↙+C
玖式・マズルブリッター	↓↘↙+A
玖式・フルームトリガー	チェーンリボルバー中に ↓↘↙+U
伍式・アサルトスルー	チェーンリボルバー中に ↓↘↙+U
参式・スプリングブレイド	チェーンリボルバー中に ↓↘↙+U
フラッシュハイダー	相手ダウン中に ↓↘↙+B OR C (Uのみ連打可)
ディストーションドライブ	
零銃・フェニリス	↓↘↙↘↙↘↙+U
パレットレイン⇒零銃・トール	空中で ↓↘↙↘↙↘↙+U
アストラルヒート	
ヴァルキリー・ベイル	↓↘↙↘↙↘↙+C

【ドライブ能力】

チェーンリボルバー

U ボタンによる始動技から各種ボタンを押すことによって様々な連続攻撃を行う事ができる! また、始動技は相手の攻撃を部分的に避ける効果があるぞ!

JIN=KISARAGI

ジン=キサライ

統制機構の衛士で階級は少佐。名家「キサラギ」家の出身である。イカルガ内戦で上げた功績により「イカルガの英雄」と呼ばれる。任務に忠実だった彼だが、ある日命令を無視し、兄・ラグナの行方を追って単独行動を開始。ラグナとの戦いで傷を負った彼であったが…。

必殺技	
氷翔剣(ひしょうけん)	↓↘↙+A OR B OR C [空中可]
氷翔撃(ひしょうげき)	↓↘↙+U [空中可] (ヒートゲージを25%消費)
吹雪(ふぶき)	↓↘↙+C OR D
製氷(れっひょう)	↓↘↙+C
氷連双(ひれんそう)	↓↘↙+U (タメ可/ヒートゲージを25%消費)
露槍 尖晶斬(むそう せんしゅうざん)	↓↘↙+A OR B OR C [空中可]
露槍 尖晶撃(むそう せんしゅうげき)	↓↘↙+U [空中可] (ヒートゲージを25%消費)
雪華塵(せっかじん)	C 連打

ディストーションドライブ	
凍牙氷刃(とうがひょうじん)	↓↘↙↘↙↘↙+C
氷翼月鳴(ひよくげつめい)	↓↘↙↘↙↘↙+U
虚空雪風(こくうじゆん ゆきかぜ)	↓↘↙↘↙↘↙+U
アストラルヒート	
煉獄氷夜(れんごくひょうや)	↓タメ+U

【ドライブ能力】零刀(フロストバイト)

U ボタンによる攻撃を相手に当てると相手を凍らせる事ができる! 凍っている相手に追撃を決めろ!

RACHEL=ALUCARD

レイチェル=アルカード

ヴァンパイア血族アルカード家の現当主。「当主」とはとっても先代から受け継いでいるものは巨大な古城と執事が一人、そして黒猫のナゴと赤コウモリのギィのみ。永い時を生き、世界を傍観し続けてきた彼女だったが…。

必殺技	
タイニー・ロベリア	↓↘↙+A OR B OR C [空中可]
ゲオルグ 13 世	↓↘↙+A [空中可]
インビッシュ・シブソフィラ	↓↘↙+B [空中可]
ソード・アイリス	↓↘↙+C [空中可]
ディストーションドライブ	
バーデン・バーデン・リリー	↓↘↙↘↙↘↙+C [空中可]
テンベスト・タリア	↓↘↙↘↙↘↙+B [空中可]
アストラルヒート	
クラウニッシュ・カレンデュラ	↓↘↙+U

【ドライブ能力】シルフィード

U ボタンを押すと8方向に“風”を巻き起こし、自身の動きや飛び道具をコントロールできる! 但し、使用時には専用のゲージを消費してしまうので使いすぎには注意!!

IRON=TAGER

タイガー (TR-0009)

元は体術等を駆使した白兵戦を行う戦闘部隊の隊長だったが、イカルガ内戦で瀕死の重傷を負い戦線を離脱した。その後、第七機関の科学者「ココノエ」の手によりサイボーグとして復活。現在はココノエ直轄の部隊で任務に従事している。第十三階層都市「カグツチ」へ向かいノエル＝ヴァーミリオンの身柄確保のために奔走するが…。

必 殺 技	
ギガンティック ティガードライバー	レバー(方向パッド)1回転 + (タメ可)
アトミックコレクター	→↓↘+ (タメ可)
スレッジハンマー	→↓↘+ (タメ可) (のみタメ可)
⇒追加攻撃	スレッジハンマー後 →↓↘+ (タメ可)
スパークボルト	充電ゲージMAX時 →↓↘+ (タメ可)
ボルテックチャージ	→↓↘+ (タメ可)
ガジェットフィンガー	相手ダウン中に →↓↘+ (タメ可)

ディストーションドライブ	
マグナテックホイール	→↓↘+ (タメ可)
⇒テラブレイク	マグナテックホイール後 →↓↘+ (タメ可) (ヒートゲージを50%消費)
ジェネシクエメルティガーバスター	レバー(方向パッド)2回転+ (タメ可)
アストラルヒート	→↓↘+ (タメ可)
キングオブタイガー	レバー(方向パッド)3回転+ (タメ可)

【ドライブ能力】ボルテックパトラー

① ボタンによる攻撃を当てると相手に磁力を付ける事ができる! 特定の技を行う事によって、磁力の付けられた相手を吸い寄せる事ができるぞ!

LITCHI=FAYE=LING

ライチ＝フaye＝リン

カグツチ下層にある繁華街・オリエントタウンの開業医。医師として、また人々のよく理解者として町人たちから信頼される人格者である。かつての同僚にして魔道に堕ちたアラクネを救うため思い悩む日々を送る彼女だったが…。

必 殺 技	
一気通貫	棒所持中に →↓↘+ (タメ可) (技後で中断)
⇒追加攻撃	一気通貫後に →↓↘+ (タメ可) OR →↓↘+ (タメ可)
燕返し	棒所持中に →↓↘+ (タメ可)
三元脚・白	棒設置時に →↓↘+ (タメ可)
三元脚・發	棒設置時に →↓↘+ (タメ可) (空中可)
三元脚・中	棒設置時に →↓↘+ (タメ可) (空中可)
立直・単騎待ち	棒設置時に →↓↘+ (タメ可) (空中可)
⇒一発	立直・単騎待ち中に →↓↘+ (タメ可) (空中可)
立直・引かけ	棒設置時に →↓↘+ (タメ可) (空中可)
立直・追かけ	棒設置時に →↓↘+ (タメ可) (空中可)
東南西北	棒設置時に →↓↘+ (タメ可)
小手返し	棒設置時に →↓↘+ (タメ可) OR →↓↘+ (タメ可) (空中可)

ディストーションドライブ	
国土無双(こくむそう)	棒設置時に →↓↘+ (タメ可)
緑一色(りゅういそ)	→↓↘+ (タメ可)
大車輪(だいしゃりん)	棒所持中に →↓↘+ (タメ可) (空中可) (発動時にレバー(方向パッド)+ (タメ可)で方向指定)
アストラルヒート	→↓↘+ (タメ可)
九蓮宝燈(ちゅうれんぼうとう)	立直・単騎待ち後 (タメ可) (技後で変化/タメ可)

【ドライブ能力】萬天棒(マンテンぼう)

① ボタンを押すことによってその場に棒を置き、もう一度 ① ボタンを押すことによって棒を飛ばして攻撃することができるぞ!
また、棒を持っている時と持っていない時で攻撃パターンが変化する!

TAOKAKA

タカカ

カグツチ下層に住みつくカカ族の一人(匹?)。「食う・寝る・暴れる」という怠惰な日々を惹無く送っていたが、村と同胞を守るため強く逞しく成長すべくついに立ち上がる!?

必 殺 技	
ネコ魂ワッ!	→↓↘+ (連打可)
ネコ魂ソー!	空中で →↓↘+ (連打可)
ネコ魂スリー!	→↓↘+ (連打可/タメ可)
必殺ネコ魔球!	→↓↘+ (タメ可) OR →↓↘+ (タメ可) (のみタメ可)
ねこっとび!	→↓↘+ (タメ可)
タオびったん	空中画面端 →↓↘+ (タメ可) (技後で変化)
だましんぐエッジ!	→↓↘+ (タメ可) (技後で変化)
ギザギザ!	→↓↘+ (タメ可)

ディストーションドライブ	
猫の人直伝・ヘキサエッジ	→↓↘+ (タメ可)
メタメタのギタギタ!	→↓↘+ (タメ可)
ほぼ二匹になる!	→↓↘+ (タメ可)
アストラルヒート	→↓↘+ (タメ可)
あたつく・にゃんばーわん	→↓↘+ (タメ可)

【ドライブ能力】ダンシングエッジ

① ボタンを押すことによって高速突進攻撃を行う! ドライブ能力を駆使して画面中を飛び回って相手を翻弄するのだ!

ARAKUNE

アラクネ

無数の蟲を体内に宿す魔道の探求者。現在はカグツチの地下廃棄施設に住み着いている。自身の存在を維持するために、大量の生命力を必要とするため、人間やカカ族などを襲っていた。ラグナの持つ蒼の魔道書の強大な生命力に惹かれ、活動を開始した。

必 殺 技	
ゼロベクトル	空中で →↓↘+ (タメ可)
P ならば Q	→↓↘+ (タメ可) OR →↓↘+ (タメ可) (空中可)
y, トウダッシュ	空中で →↓↘+ (タメ可)
イコール O	→↓↘+ (タメ可)
ディストーションドライブ	
f マル g	空中で →↓↘+ (タメ可)
f インバース	→↓↘+ (タメ可)
アストラルヒート	→↓↘+ (タメ可)
n 無限大	→↓↘+ (タメ可) (空中可)

【ドライブ能力】クリムゾン

① ボタンによる攻撃を当てると相手を烙印状態にするぞ!
烙印中は攻撃ボタンを放す事によって画面外から様々な蟲を召喚できるぞ!

獅子神 萬駆

シシガミ=バンガ

イカルガ内戦で故郷をなくした忍者一族の頭領。
同胞を率いてカグツチ下層に逃れ再起を図っている。
亡き殿の仇・ジン=キサラギ打倒を胸に刻み、「カグツチの愛と平和を守る
正義の咎追い」(自称)として大悪党「ラグナ」を追っていたが…。

必殺技	
秘術・ バンク瞬間移動の術	ドライブ技による ガードポイント成功時に OR OR
秘術・疾風 バンク瞬間移動の術	空中でドライブ技による ガードポイント成功時に OR OR OR
真空烈風バンク落とし 昇天粉砕バンク落とし改 バンク双掌打・金剛斬	OR OR + OR
バンク双掌打・天剛斬	空中で OR OR + OR
バンク流手裏剣術	空中で OR OR OR OR OR
釘設置	OR OR + OR OR OR OR OR (空中可)

ディストーションドライブ	
獅子神忍法・超奥義・ 「萬駆活殺大噴火」	OR OR OR OR OR + OR
獅子神忍法・究極奥義・ 「萬駆風林火山」	風林火山が燃えている時 OR OR OR OR OR + OR
獅子神忍法・絶奥義・「萬駆風禍陣」	OR OR OR OR OR + OR
獅子神忍法・爆裂奥義・ 「萬駆阿修羅無双拳」	OR OR OR OR OR + OR
アストラルヒート	
獅子神忍法・熱血最終奥義・ 「究極萬駆」	空中で OR OR OR OR OR OR OR OR OR + OR
【ドライブ能力】バーニングハート	
ボタンによる攻撃は、相手の攻撃を受け止める効果があるぞ！また、攻撃ヒット時は風林火山アイコンが点灯し、4つ点灯すると「風林火山」が使用可能になるぞ！	

HAKU=MEN

ハクメン

六英雄の一人、ハクメン。
大戦後行方不明となり、おそらく死亡してしまったものだと
思われていた。悪を滅することを宿命づけられた彼は
カグツチの深部にて何を待つのか。

必殺技	
紅蓮(グレン)	OR OR OR + OR ※勾玉を1つ消費
蓮華(レンカ)	OR OR OR + OR ※勾玉を2つ消費
残鉄(ザンテツ)	OR OR OR OR + OR ※勾玉を3つ消費
鬼蹴(キシユウ)	OR OR OR + OR ※勾玉を1つ消費
⇒閻魔(エンマ)	鬼蹴後 OR OR ※勾玉を1つ消費
火蜚(ホタル)	空中で OR OR OR + OR ※勾玉を2つ消費
椿折(ツバキ)	空中で OR OR OR + OR ※勾玉を3つ消費
ディストーションドライブ	
虚空陣 疾風(シップウ)	OR OR OR OR OR + OR (タメ可) ※勾玉を4つ消費
虚空陣 雪風(ユキカゼ)	OR OR OR OR OR + OR ※勾玉を4つ消費
虚空陣奥義 夢幻(ムゲン)	OR OR OR OR OR + OR ※勾玉を8つ消費
アストラルヒート	
虚空陣奥義 悪滅(アクメツ)	OR タメ OR + OR

【ドライブ能力】斬神(ザンシン)
ボタンを押すと相手の攻撃を受け止める当て身を行うぞ！相手の連携を先読みしてカウンターを決めろ！また、ハクメンはヒートゲージが専用のゲージとなり、必殺技を使用するのに勾玉を必要とするが、ゲージと勾玉は時間と共に自動増加されていくぞ！

CARL=CLOVER

カルル=クローバー

幼いながらに秀でた才能と優れた技術を有しニルヴァーナと呼ばれる謎の人形と共に各地の重犯罪者を次々と排除する腕利きの咎追い。「ラグナ=ザ=ブラッドエッジ」を標的に定め、カグツチへと向かう。

必殺技	
ヴィヴァーチェ	OR OR OR + OR OR
カンタービレ	OR OR OR + OR
アレグレット	空中で OR OR OR + OR
ラカンパネラ	ニルヴァーナ起動中に OR OR + OR 放し (空中可)
コン プリオ	ニルヴァーナ起動中に OR OR OR + OR 放し (空中可)
コン アニマ	ニルヴァーナ起動中に OR OR OR OR + OR 放し (空中可)
コン フォーコ	ニルヴァーナ起動中に OR OR OR OR + OR 放し (空中可)
ヴォランテ	ニルヴァーナ起動中に OR OR OR + OR 放し (空中可)

ディストーションドライブ	
麗しのカンタータ	OR OR OR OR OR + OR
追憶のラプソディ	ニルヴァーナ起動中に OR OR OR OR OR + OR 放し (空中可)
ゲネラルパウゼ	ニルヴァーナ起動中に OR OR OR OR OR + OR 放し (空中可)
アストラルヒート	
デウス・エクス・マキナ	ニルヴァーナ起動中に OR OR OR OR OR OR OR OR OR + OR 放し
【ドライブ能力】オートマトン	
ボタンを押している間、人形であるニルヴァーナを操作！ニルヴァーナとカルルの同時攻撃で相手を封殺せよ！但し、専用のニルヴァーナゲージが無くなると一定時間ニルヴァーナが操作できなくなるぞ！	

Λ-11-

ラムダ

第七機関のココノエの手によって、過去にティガーがイカルガから持ち帰った第十一素体にカグツチの窠から現れた少女「ニュー」の魂を定着させて生み出された少女。ココノエの指令を無機質かつ機械的に遂行する彼女だが…。

必殺技	
スパイクフェイス	OR OR OR + OR (で変化)
シッフルストーム	OR OR OR + OR (で変化)
クレセントセイバー	空中で OR OR OR + OR
グラビティシード	OR OR OR + OR OR OR OR
アクトノリスZwei(ツヴァイ)	OR OR OR + OR
アクトノリスZwei(ツヴァイ)・ブレイド	OR OR OR + OR
アクトノリスZwei(ツヴァイ)・キャバリエ	OR OR OR + OR

ディストーションドライブ	
レガシーエッジ	OR OR OR OR OR + OR
カラムティソード	OR OR OR OR OR + OR (空中可)
アストラルヒート	
滅びの剣	OR OR OR + OR
【ドライブ能力】ソードサマー改	
ボタンを押すと離れた場所に剣を召喚して攻撃する。出現する位置や軌道を任意に変えることができるぞ！遠距離から無数の剣で相手を牽制し、封殺せよ！	

TSUBAKI=YAYOI

ツバキ=ヤヨイ

名門「ヤヨイ家」の息女で統制機構衛士。現在は憲兵部隊である「第零師団」に所属している。階級は中尉。英雄ジン=キサragiの幼馴染でノエル=ヴァーミリオン of 学生時代のルームメイト。上官からこの親しい二名の暗殺を命じられ、規律と友情の間で葛藤することになる。

必殺技	
審技・閃ク奪ノ撃 (シンギ・ヒラメクイチノギ)	↓ ↓ ↓ + (1) OR (2) OR (3) OR (4)
審技・光ヲ断ツ剣 (シンゲン・ヒカヲツツルギ)	↓ ↓ ↓ + (1) OR (2) OR (3) OR (4)
審技・風ヲ風ク剣 (シンゲン・カゼナツツルギ)	↓ ↓ ↓ + (1) OR (2) OR (3) OR (4) (タメ可)
審技・空ヲ突ク槍 (シンソウ・ソラヲツツヤリ)	↓ ↓ ↓ + (1) OR (2) OR (3) OR (4)
審技・空ニ閃ク光 (シンギ・ソラニヒラメクヒカ)	空中で ↓ ↓ ↓ + (1) OR (2) OR (3) OR (4)
審技・空ヲ翔ル翼 (シンギ・ソラヲカゲルヒサ)	空中で ↓ ↓ ↓ + (1) OR (2) OR (3) OR (4)

ディストーションドライブ	
審技・天ヲ刈リル焰 (シンバツ・テンヲカルホムラ)	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1) OR (2) (1のみインストールゲージ全消費)
審技・地ヲ抱ク衣 (シンバツ・チヲイダクコロモ)	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1) (インストールゲージ1本以上消費) (空中可)
アストラルヒート	
審技・人ヲ裁ク神 (シンセイ・ヒトヲサバクカミ)	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1)
【ドライブ能力】インストール	
(1) ボタンを押し続けることでインストールゲージが溜まる。インストールゲージを溜めた状態では (1) ボタンの必殺技が強化されるぞ。	
(2) ~ (4) ボタンと (1) ボタンで必殺技の挙動が変わるので上手く使い分けて相手を翻弄しよう。	

μ-No.12-

ミュー=ナンバー12-

「蒼」を継承した第十二素体であるノエル=ヴァーミリオン of 真の姿。ムラクモユニットを昇華させた「カミゴロシノツルギクサナギ」はその姿を現した。「マスターユニット=アマテラス」を破壊する為に。

必殺技	
アメノツツカ	シュタインズガンナーが設置されている状態で ↓ ↓ ↓ + (1) (空中可)
アマノハバヤ	↓ ↓ ↓ + (1) (空中可)
ツツグイ	↓ ↓ ↓ + (1) (空中可)
フルノツルギ	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1) (タメ可)
アメノハバカリ	シュタインズガンナーが設置されている状態で ↓ ↓ ↓ + (1) (タメ可)
ディストーションドライブ	
オモヒカネ	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1)
ヤタノカガミ	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1) (空中可)
アストラルヒート	
カミゴロシノツルギ	↓ ↓ ↓ + (1)

【ドライブ能力】シュタインズガンナー

方向パッド + (1) ボタンを押すことで特定の方向にシュタインズガンナー(以下SG)を飛ばします。SGは地上、空中合わせて最大で4つまで設置し、飛ばしたSGは一定時間経過後に相手方向ヘリャー攻撃を開始します。SGをばら撒くだけでも十分に牽制能力はありますが、布石を活かすことによって強力な攻めを仕掛けることができます。

HAZAMA

ハズマ

統制機構諜報部に所属する衛士で階級は大尉。常に温和な表情を浮かべ、飄々としていて掴みどころがないが、その陰に狡猾な蛇のような「真の姿」を隠し持っている。とある目的のため、再びカグツチに舞い戻った彼の暗躍に気付く者は未だいない…。

必殺技	
蛇刃牙(ジャバキ)	↓ ↓ ↓ + (1)
蛇刺(ジャセツ)	↓ ↓ ↓ + (1) (技後 (2) で中断)
⇒裂閃牙(レッシンガ)	蛇刺中に (1)
⇒牙昇脚(ガショウキヤク)	蛇刺中に (1)
⇒残影牙(ザンエイガ)	蛇刺中に (1)
飛鎌突(ヒレントツ)	空中で ↓ ↓ ↓ + (1)
牙碎衝(ガサイショウ)	↓ ↓ ↓ + (1)
蛇咬(ジャコウ)	↓ ↓ ↓ + (1)

ディストーションドライブ	
蛇翼崩天刃(ジャヨクホウテンジン)	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1)
蛟龍烈華斬(ミツテリッカザン)	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1)
アストラルヒート	
千魂冥烙(センコンメイラク)	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1)
【ドライブ能力】ウロボロス	
(1) ボタンを押すことで、空間を掴む能力を持つ「鎌」(ウロボロス)を射出するぞ。射出した鎌で相手をけん制したり、ヒット時はそのまま奇襲を行うことができる。	

MAKOTO=NANAYA

マコト=ナナヤ

リス系亜人種の少女。下層出身だが、類まれなる身体能力を生かし士官学校に入学する。最初は出身と種族のことで苛めを受けていたが、ルームメイトであったツバキとノエルに支えられ、それらを乗り越える。現在は統制機構諜報部に所属、ツバキとノエルとは今でも親友であり度々連絡をとっている。

必殺技	
コメットキャノン	↓ ↓ ↓ + (1) (技後 (2) で追加攻撃(タメ可))
コロナアッパー	↓ ↓ ↓ + (1) (技後 (2) で追加攻撃(タメ可)) (空中可)
スペースカウンター(バリンク)	相手の攻撃に合わせて (1) (技後 (2) で追加攻撃(タメ可))
アステロイドビジョン	↓ ↓ ↓ + (1) OR (2) (技後 (2) で追加攻撃(タメ可))
⇒ブレーキ	アステロイドビジョン中 (1)
⇒エクリプスターン	アステロイドビジョン中 (1)
⇒ルナティックアッパー	アステロイドビジョン中 (1) (技後各ボタンで技変化 (2) ボタン連打可能)
ディストーションドライブ	
ビッグバンスマッシュ	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1) (タメ可)
パーティカルフレアー	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1) (技後 (2) まで追加攻撃(タメ可))
アストラルヒート	
ブラネットクラッシャー	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (1) (タメ可)

【ドライブ能力】インパクト

(1) ボタンを押すとエネルギーを溜め始め、離すと攻撃を開始します。ボタンを離すタイミングによって、性能が変化します。発動させたときに出現するリングが拳に集まった時か、インパクトゲージを確認し、レベル3のタイミングでボタンを離しましょう!

VALKENHAYN=R=HELLSING

ヴァルケンハイン=R=ヘルシング

先代の頃からアルカード家に仕えている老齢の執事。
執事として非常に優秀なだけでなく、
多種多様な知識にも長けている。カグツチの異変に気づき、
城から抜け出したレイチェルの後を追う。

必殺技	
ナハト・イエガー	人間時 ↓◆◆+
ナハト・ローゼン	人間時 ↓◆◆+
シュバルツ・ヤクト	人間時 ↓◆◆+
⇒ヴァイス・ヤクト	人間時 シュバルツ・ヤクト後 ↓◆◆+
モント・リヒト	人間時 空中で ↓◆◆+
ラーゼン・ヴォルフ	狼状態中 任意の方向+
ゲシュヴィント・ヴォルフ	人間必殺技中 任意の方向+
ケーニッヒ・ヴォルフ	狼状態中 ↓◆◆+ + OR 空中可
アイゼン・ヴォルフ	狼状態中 空中で ↓◆◆+ OR
ヒンメル・ヴォルフ	狼状態中 ↓◆◆+ 空中可

ディストーションドライブ	
シュツルム・ヴォルフ	人間時 ◆◆◆◆◆+
ケーニッヒ・フルーク	人間時 空中で ◆◆◆◆◆+
アストラルヒート	人間時 ◆◆◆◆◆+
ブルート・フォルモント	人間時 ◆◆◆◆◆+

【ドライブ能力】ウェーア・ヴォルフ

ボタンを押す度に人間や狼の姿に変身することができます。狼状態中はヒートゲージ上部のヴォルフゲージが減少し、ゲージが0になると人間に戻り、一定時間変身できなくなります。狼状態中の機動力は非常に高く、一瞬にして接近戦を仕掛けられるのがメリットです。

PLATINUM=THE=TRINITY

プラチナ=ザ=トリニティ

アークエネミー無兆鈴の所持者。
争いごとを嫌う二人は「あるもの」を監視する為、
旧イカルガ連邦イブキ跡地で静かに暮らしていたが、
恩人である獣兵衛から要請を受け、
第十三階層都市「カグツチ」に向かう。
「11器目のアークエネミー」を覚醒させる為に…。

必殺技	
ドリームサリー	↓◆◆+ OR OR
スワロームーン	空中で ↓◆◆+
マミサーキュラー	↓◆◆+
エアベルシャ	追加 OR OR (3回まで) 空中可
ドラマティックサミー	◆◆◆◆◆+
ミスディックモモ	武器装備時に ◆◆◆+
フォーリンメロディ	相手ダウン中に ◆◆+

ディストーションドライブ	
ミラクルジャンヌ	◆◆◆◆◆+
キュアドットタイフーン	◆◆◆◆◆+
アストラルヒート	◆◆◆◆◆+
シャイニングレイアードフォース	◆◆◆◆◆+ 空中可

【ドライブ能力】マジカルシンフォニー

ボタンを押すとマジカルウェポン(全6種類中1つ)を装備し、その状態でボタンを押すと武器に応じた攻撃を出します。装備できるマジカルウェポンはヒートゲージ上部のNEXTの左側にアイコンが表示され、装備中は右側にアイコンと使用回数が表示されます。

RELIUS=CLOVER

リウス=カローバ

全てを「モノ」としか認識しない男。
次元境界接触用素体の創造主であり、現在統制機構の技術大佐を務めている。
彼が仕える唯一の存在「帝」の命により第十三階層都市「カグツチ」に姿を表す。

【ドライブ能力】 デトネーター

ボタンでイグニスを召喚し、イグニスとの連携攻撃で相手を封殺せよ！
ただしデトネーターゲージがなくなると一定時間イグニスが操作できなくなります。

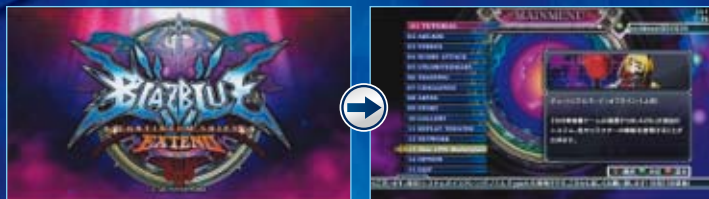


必殺技	
イド・ロイガー	◆◆◆+
⇒イド・ハース	イドロイガー後 ◆◆◆+
イド・ロイガー(空中)	空中で ◆◆◆+
⇒イド・ハース(空中)	イドロイガー(空中)後 ◆◆◆+
⇒イド・ナイア(空中)	イドロイガー(空中)後 ◆◆◆+
レド・リー	◆◆◆+
バル・ラント	◆◆◆+
バル・ライア	◆◆◆+
バル・テュース	◆◆◆+
ギラ・ノーズ	◆◆◆+
ギラ・アクト	◆◆◆+
ベル・ラフィノ	空中で ◆◆◆+
ディストーションドライブ	
レク・ヴィノム	◆◆◆◆◆+
ボル・テード	◆◆◆◆◆+
デュオ・ヴァイオス	◆◆◆◆◆+
アストラルヒート	◆◆◆◆◆+
アルター・オブ・ジ・パベット	◆◆◆◆◆+

ゲームの始め方

GAME START

タイトル画面でSTART ボタンもしくは **A** ボタンを押すと、メインメニュー画面へ進みます。
方向パッドで遊びたいモードを選び、**A** ボタンで決定してください。



モードリスト

TUTORIAL	2D対戦格闘ゲームの基礎から本作独自のシステム、キャラクターの戦術を習得できます。(→26p)
ARCADE	ストーリーを楽しみながら全10ステージをCOMと闘うモードです。(→26p)
VERSUS	オフラインでCOMやプレイヤーと対戦を楽しむモードです。(→26p)
SCORE ATTACK	強力なCPUを倒してハイスコアを競うモードです。(→27p)
UNLIMITEDMARS	SCORE ATTACKより強力なCPUを倒してハイスコアを競うモードです。(→27p)
TRAINING	様々な状況を設定して、対戦の練習を行うことができます。(→27p)
CHALLENGE	キャラクター毎に設定されたミッションに挑戦していくモードです。(→28p)
ABYSS	キャラクターを強化しながら次々と現れる敵と戦うサバイバル形式のモードです。(→28p)
STORY	ストーリーを読み進め、本作の世界観を楽しむモードです。(→30p)
GALLERY	ムービーやアートワーク、BGMやボイスなどを鑑賞するモードです。(→31p)
REPLAY THEATER	対戦の内容を記録したデータ(リプレイデータ)の管理や再生を行うモードです(→32p)
NETWORK	インターネット通信を使って対戦することができます。一部屋に6人が入り、2人が対戦し、順番待ちの間は試合観戦できます。(→34p)
Xbox®MarketPlace	本作の最新のダウンロード コンテンツ情報などを参照できます。(→45p)
OPTION	ゲームの様々な設定を変更できます。(→46p)

データセーブについて

本作はオートセーブ機能に対応しています。対戦終了時やOPTIONで設定を変更した際に自動でシステムデータが保存されます。なお、OPTIONよりデータの手動セーブを行うこともできます。また本作では前作「BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT」からのデータ引き継ぎを行うことが可能です。新規セーブデータ作成時に前作データがあれば、引き継ぎするか確認が出ますので指示通り行ってください。※ただし引き継ぎできるデータはストーリーモードのフラグデータのみとなります。

ゲームのルール

試合形式

先に相手の体力を0にした方が勝者となり、1ラウンドを取得します。2ラウンドを取得した方がその試合の勝者となります(※取得ラウンド数はOPTIONで変更可能です。)

引き分け

両者が同時に体力が0になった場合や、タイムオーバー時にお互いの体力が同じだった場合、引き分けとなり、追加ラウンドが行われます。そこでも決着がつかなかった場合、ファイナルラウンドが始まります。また、ファイナルラウンドでも決着がつかなかった場合、両者負け扱いとなります。

時間制限

制限時間は99秒(1ラウンド)です。タイムオーバーになると、その時点で体力の多い方が判定勝ちとなります。(※時間制限はOPTIONで変更可能です。)

コンティニュー

ARCADEモードでは、ゲームオーバーとなってもコンティニュー画面でSTART ボタンを押せば、その試合を再開する事ができます。

ポーズメニュー

戦闘中にSTART ボタンを押すと、ポーズメニューが開きます。



コマンドリスト	コマンドリストを表示します。
ボタンセッティング	キーコンフィグ画面を開きます。
キャラクターセレクト	キャラクターセレクト画面に戻ります。
メニュー非表示	メニューを非表示にします。
ストーリーセレクト	ストーリーセレクト画面に戻ります。
メインメニューに戻る	メインメニューに戻ります。
退室する	ルームから退室します。(ルームオーナーの場合はルームが解散します)
対戦終了	対戦を途中終了します。

※モードによって、表示される項目が異なります。

なお、オンラインプレイ時は、ポーズメニューを表示してもゲームの進行は停止しません。

操作方法

ゲーム画面の見方

基本的な操作方法です。操作タイプ:スタイリッシュは 18p を、アクションの詳細については 19p～25p を参照して下さい。また、一部の操作はOPTIONより変更が可能です。

Xbox 360 コントローラー



※ 振動機能については46pご参照ください。

方向パッド / 左スティック	キャラクターの移動
B ボタン	強攻撃 (ボタン)
A ボタン	ドライブ攻撃 (ボタン)
Y ボタン	中攻撃 (ボタン)
X ボタン	弱攻撃 (ボタン)
RB	挑発 (ボタン)
LB	FN1 ボタン
左トリガー	FN2 ボタン
START ボタン	ポーズメニューの表示、カラー表示
BACK ボタン	開始位置に戻る (チャレンジ・トレーニングモード)

※ ボタンと操作の対応は、オプションのキーコンフィグで変更可能です。



各種アイコン・ゲージの説明

① 残り体力	現在の残り体力です。0になるとそのラウンドは敗北となります。
② 使用キャラクター	現在操作しているキャラクターです。
③ 残りタイム	ラウンドの残り時間です。
④ 操作タイプアイコン	スタイリッシュタイプかテクニカルタイプかアイコンで表示されます。
⑤ 勝利アイコン	勝利したラウンドの数を表します。規定ラウンドを満たすと勝者となります。
⑥ スコア	現在の得点が表示されます。
⑦ ガードブライマー	特定の攻撃をガードすると減少するゲージです。0になると「ガードクラッシュ」(→P23)が発生し、無防備な状態になります。
⑧ バリアゲージ	バリアガードを使用すると減少し、ゲージが0になると一定時間「DANGER」状態になります。
⑨ バーストアイコン	ブレイクバーストが使用可能かを表示します。点灯しているアイコンの数だけ使用でき、使用するとアイコンが1つ消滅します。
⑩ ヒット数、ダメージ	相手に現在与えている攻撃ヒット数、ダメージを表します。 なお、ヒット数の文字が赤い場合は回避不能の連続技。 青い文字の場合は回避可能なタイミングがあったことを表し、回避できたヒット数が下に表示されます。
⑪ 各種メッセージ	「Counter」など、その時に発生した現象を表示します。
⑫ キャラクター固有ゲージ	特定の必殺技が使用可能かなどを表すキャラクター固有のゲージです。
⑬ ヒートゲージ	ディストーションドライブやラビッドキャンセルなど特別なアクションを行うために必要なゲージです。

キャラクターセレクト画面

アーケードモードやネットワークモード等で使用キャラクターを選択する際に表示される画面をキャラクターセレクト画面と呼びます。



キャラクターセレクト画面操作方法			
方向パッド / 左スティック	カーソルの移動	START ボタン	カラー表示
A ボタン / B ボタン X ボタン / Y ボタン	決定	FN1 ボタン	操作タイプ スタイリッシュ⇄テクニカル 切替
BACK ボタン	キャンセル	FN2 ボタン	Unlimited 切替

※ FN2 ボタンはオプションのBUTTON SETTINGS (→48p) で設定できます。

使用したいキャラクターに方向パッドでカーソルを合わせて A ボタンを押して決定します。
キャラクターのカラーを選択したい場合はSTART ボタンを押してください。
中央の球の部分にカーソルを合わせるとキャラクターをランダムで選択できます。

FN1 ボタンを押すことで、操作タイプ:スタイリッシュ⇄テクニカルタイプの切り替え、
FN2 ボタンを押すことで、Unlimitedバージョン⇄通常バージョンの切り替えを行います。

※一部のモードでは、両プレイヤーのキャラクター設定後にステージとBGMを選択できます。

操作タイプ:スタイリッシュ

操作タイプ:スタイリッシュタイプは、簡単な操作で必殺技や連続技を出せる、格闘ゲームに不慣れな人に向けた操作タイプです。キャラクターセレクト画面で FN1 ボタン、もしくはカーソルをアイコンに合わせて A ボタンで選択できます。

スタイリッシュ操作方法と対応表		
ボタン	テクニカルタイプ	スタイリッシュタイプ
X ボタン	(弱攻撃)	(Normalボタン)
Y ボタン	(中攻撃)	(Heavy ボタン)
B ボタン	(強攻撃)	(Specialボタン)
A ボタン	(ドライブ)	(Throwボタン)
X ボタン長押し	—	ディストーションドライブ1
Y ボタン長押し	—	ディストーションドライブ2
X+Y ボタン長押し	—	アストラルヒート

操作タイプ:スタイリッシュでは、通常の操作モード(操作タイプ:テクニカル)とはボタン配置が異なります。(上表)

ボタンセッティング

図の「BUTTON SETTINGS」にカーソルを合わせ、A ボタンを押すと、ボタン配置の設定を行います。BUTTON SETTINGSの詳細については、OPTION (→48p) をご覧ください。

アクション&戦闘システム

※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。矢印はそれぞれ方向パッドを押す方向を表しています。

※ 上、下、左、右 は、2つの方向パッドを同時に押してください。

歩き



方向パッドの 上 もしくは 下 を押すと、キャラクターが前後に移動します。

しゃがみ



方向パッドの 下 を押すと、キャラクターがしゃがみます。

ジャンプ・ハイジャンプ



方向パッドの 上 を押すと、キャラクターがジャンプを行います。方向パッドの 上 と 上 を素早く押す事で通常よりも高くジャンプすることができます。また、ティガー以外は空中でもう一度ジャンプを行う事ができます。

ダッシュ・バックステップ



方向パッドの 上 を押した後に 上 を素早く押すと前方へダッシュを行います。
(※ティガーは使用できません。)
また、方向パッドの 上 を押した後に 下 を素早く押すことで後方へバックステップを行います。

さらに、空中で方向パッドの 上 を押した後に 上、もしくは 下 を押した後に 上 を素早く押す事で空中ダッシュをすることができます。

(※ティガーは使用できません。)

通常技

テクニカルタイプ：**A**、**B**、**C**
 スタイリッシュタイプ：**X**、**Y**

A、**B**、**C** ボタンを押す事によって攻撃を行います。**A** ボタンは弱攻撃、**B** ボタンは中攻撃、**C** ボタンは強攻撃となります。

また、方向パッドとボタンの組み合わせによって様々な攻撃を出せます。



ドライブ攻撃

テクニカルタイプ：**B**
 スタイリッシュタイプ：状況により異なる

B ボタンを押す事によって、各キャラクター固有のドライブ技を行います。
 ドライブ技の詳細に関して、キャラクター紹介のページ(4p～)を参照してください。



リボルバーアクション

テクニカルタイプ：攻撃ボタンを順番に押す
 スタイリッシュタイプ：**X**、**Y** ボタンを連打

キャラクターによっては **A** → **B** → **C** など、順番に押すことによって連続攻撃ができます。
 連続攻撃のコンビネーションは、キャラクターによって様々なものが用意されています。



必殺技

テクニカルタイプ：特定のコマンドを入力
 スタイリッシュタイプ：方向パッド + **C**

特定のコマンドを入力することによって、必殺技を行います。
 必殺技の詳細に関しては、キャラクター紹介のページ(4p～)を参照してください。



ヒートゲージ

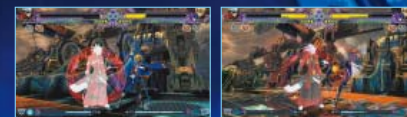


下記のラビッドキャンセル、ディストーションドライブ、アストラルヒートやカウンターアサルト(→24p)を使用するのに必要なゲージです。攻撃をヒット、ガードさせるか、相手の攻撃をガードする、または受けると増加していきます。

ラビッドキャンセル

テクニカルタイプ：
 (攻撃をヒットまたはガードさせた瞬間に)

A + **B** + **C** ボタン同時
 スタイリッシュタイプ：不可



「ラビッドキャンセル」は、発生中の攻撃アクションを強制的に中断し、素早く次のアクションを行える状態にするシステムです。ヒートゲージを50%消費します。

ディストーションドライブ

テクニカルタイプ：特定のコマンドを入力
 スタイリッシュタイプ：**X** または **Y** を長押し



「ディストーションドライブ」はキャラクター固有の強力な必殺技です。
 技のコマンドはキャラクターによって異なります。ヒートゲージを50%消費します。

アストラルヒート

テクニカルタイプ：特定のコマンドを入力
 スタイリッシュタイプ：**X** + **Y** を長押し



「アストラルヒート」は、眠れる潜在能力を発現させることで繰り出す、最強の必殺技です。
 ヒットさせた場合、必ず相手を葬ります。以下の発動可能条件を全て満たした時のみ、使用可能です。キャラクターによりコマンドが異なります。

【発動可能条件】

下記の条件が揃うと自キャラのキャラクター顔アイコンが明滅し、発動可能となります。



- 自分がマッチポイント(次のラウンド取得で勝利)の状態であること
- 対戦相手の体力が35%以下であること
- ヒートゲージが100%であること
- バーストアイコンを1つ以上使用可能であること(スタイリッシュタイプは含まれません)

相殺

自分と相手の攻撃部分がぶつかり合うと相殺状態となり、ダメージは発生しません。相殺発生後は相殺した攻撃以外の攻撃行動を出せます。



カウンターヒット

相手の攻撃動作中に攻撃を当てると、カウンターヒットとなります。相手がのけぞる時間が長くなり、普段なら入らないような連続技が狙えます。さらに、同条件で各キャラクターの特定の技を当てると「フェイタルカウンター」となり、連続技中はすべての攻撃ののけぞる時間が長くなります。



投げ・投げ抜け

テクニカルタイプ：相手の近くで **△+□** / スタイリッシュタイプ：相手の近くで **△**



相手の近くで **△+□** ボタンを同時に押すと、相手を「投げる」ことができます。投げ技はガードで防ぐことはできません。



投げられた側は、投げられた瞬間に **△+□** ボタンをタイミングよく押すと「投げ抜け」を行うことができます。



ただし、カウンターヒット状態で投げられた場合や、一部の必殺技で出す投げ技は、投げ抜けをできません。



また、投げられる前に投げ抜けの入力を早くしていると、投げ抜けを失敗してしまいます。

ガード

← または →、
空中で ← または → または →

相手の攻撃は、方向パッドの **△** による立ちガードや、**□** によるしゃがみガードで防げます。空中では方向パッドの **△**、**□**、**○** で空中ガードができます。必殺技をガードした場合、体力が少し減少します。攻撃の中には、立ちガードで防げないものやしゃがみガード、空中ガードが不可能な攻撃もあります。相手の動作をよく見て、適切なガードを使い分けましょう。



バリアガード



テクニカルタイプ：← + △ + □ 同時押し

スタイリッシュタイプ：← または → 空中で ← または → または →

通常よりも強固なガードを行います。空中ガード不可能の攻撃を防いだり、必殺技による削りダメージを防ぎます。また、入力を続けることでバリアガードを継続できますが、バリアゲージが徐々に減少していきます。バリアゲージが0になると「DANGER」状態となり、ゲージが回復するまで防御力が減少し、バリアガードが使えなくなります。ダッシュ中などに使えば急停止をさせることもできます。

ギリギリガード・ギリギリバリア

相手の攻撃を直前でガード / 相手の攻撃を直前でバリアガード



ギリギリガード成功時はキャラクターが白く光り、ガード硬直が短くなる、ガード後の距離が離れにくくなるため反撃しやすい、必殺技による削りダメージを防ぐ、ヒートゲージが増加する、といったメリットがあります。



ギリギリバリアはバリアガードの効果に加え、ガード硬直が短くなる、ヒートゲージが増加する、といったメリットがあります。

ガードブライマー・ガードクラッシュ



ガードの耐久力を表しています。ガードブライマーの数はキャラクターによって異なります各キャラクターの特定の技をガードするとガードブライマーの数が減少し、0になるとガードクラッシュが発生します。ガードクラッシュ時は一定時間無防備な状態となってしまいます。また、減少したガードブライマーは時間経過によって回復します。なお、ガードブライマーの数が残り1つの場合はバリアガードでガードブライマーの減少を防げます。ただし、バリアゲージの減少量も多いので残量には注意しましょう。

カウンターアサルト

テクニカルタイプ：ガード中に **→ + A + B**
 スタイリッシュタイプ：不可

ヒートゲージを50%消費して、ガード中に反撃行動を行います。攻撃を行ったり、移動を行うなど各キャラクター固有の行動をとります。



ブレイクバースト

テクニカルタイプ：**A + B + C + D**
 スタイリッシュタイプ：不可

エネルギーを放出して相手を吹き飛ばす行動で、1試合に最大2回まで発動できます。通常時に出すと金色のエネルギーを出し、ヒット時は追撃が可能です。

ガード、被ダメージ時中のブレイクバーストは青色のエネルギーを出し、相手を吹き飛ばす緊急回避行動となりますが、ガードプライマーの数が半分に減少します。



バーストアイコンは、以下の2つのアクションの使用可否の状態を表しています。

◎ブレイクバースト ◎アストラルヒート

上記2つのアクションの発動にはバーストアイコンを1つ消費します。バーストアイコンはラウンド1開始時に1回分がストックされている状態で始まり、ラウンドを落としたプレイヤーは次のラウンド開始時に一度だけストックが補充されます。つまり、勝利ラウンド数の設定に関わらず、1試合中に最大2回が使用可能な上限回数となります。



各種起き上がり

テクニカルタイプ：ダウン中に方向パッド + **A** or **B** or **C**
 スタイリッシュタイプ：ダウン中に方向パッド + **△** or **□** or **○** or **×**

ダウン中に方向パッド + **A** or **B** or **C** ボタンを押すことにより、起き上がり行動を行います。
A or **B** or **C** ボタン + 方向パッドの **↑** で前方、**↓** で後方、**↖** でその場起き上がり。
 方向パッドを押さずに **A** or **B** or **C** ボタンを押すと緊急受身を取ります。
 ダウン中は相手の攻撃を受けてしまうので、受身を取って相手の攻撃を回避しましょう。



受身



テクニカルタイプ：空中でやられ中に方向パッド + **A** or **B** or **C**
 スタイリッシュタイプ：空中でやられ中に方向パッド + **△** or **□** or **○** or **×**

空中でやられ中に **A** or **B** or **C** ボタンを押すことにより、素早く体勢を立て直す「受身」を行います。方向パッドとの組み合わせにより、前方、後方、その場の三方向に復帰できます。また、地面に接地するときに **A** or **B** or **C** ボタンを押すと緊急受身を取れます。その他、地上で特定の攻撃を受けて大きくよろけた場合、タイミングよくボタンを押すとよろけ状態から復帰できます。

挑発

テクニカルタイプ：**AP** / スタイリッシュタイプ：**AP**

AP ボタンを押すと挑発を行います。挑発は特に効果はなく無防備な状態になります。CPUを相手にするモードの場合、ヒートゲージが100になります。



TUTORIAL MODE

TUTORIAL MODEは、2D対戦格闘ゲームやBLAZBLUEシリーズに初めて触れる方に向けた教習モードです。植田佳奈さんが演じるレイチェル＝アルカードがボイスで解説してくれます。まずはこのモードで基本的な知識を身につけ、操作に慣れましょう。

項目	内容
初級	ゲームルールの解説と基本操作
中級	BLAZBLUE 独自のシステム解説と実戦
上級	応用的なシステム解説と実戦
戦術指南	キャラクターごとの基本戦術の紹介と実戦



SCORE ATTACK MODE & UNLIMITEDMARS MODE

強力なCOMキャラクターたちを倒し、高得点を競うゲームモードです。COMキャラクターを10体倒すとモードクリアとなります。敗北した場合でもコンティニューはできません。

※このモードはOPTIONによるゲーム難易度設定の影響を受けません。UNLIMITEDMARS MODEは敵キャラすべてUNLIMITEDキャラクターになります。



スコアアタックモード、アンリミテッドマーズモードで獲得した得点をランキングに登録することができます。より高得点を目指して、何度もチャレンジしましょう。

ARCADE MODE

アーケード版「BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II」のストーリーを楽しみながらCOMキャラクターと対戦を行うモードです。規定数のCOMを倒すとモードクリアとなります。



TRAINING MODE

キャラクターの基本操作や連続技などを練習できるモードです。使用するキャラクターと練習台となる相手キャラクターを選択してください。TRAININGメニューでは、戦闘の様々な状況をシミュレートする設定を行えます。



VERSUS MODE

オフラインでCOMやプレイヤーと対戦を楽しむモードです。好きなステージやBGMを選択して対戦することができます。



キャラクターの動作記録と再生

トレーニングモードでは相手キャラクターの動作を一時的に記録し、再生することができます。またTRAININGメニューより記録スロット(全部で4つ)を変更することも可能です。

FN1 ボタンを押すことで操作可能なキャラクターを入れ替え(スタンバイ状態)、その状態でもう一度 **FN1** ボタンを押すと動作の記録を開始します。

一時保存した動作は **FN2** ボタンを押すことで「再生」することができます。「再生」は1スロットを再生する「通常再生」の他に、4つのスロットをランダムに再生する「ランダム再生」があります。

※ **FN1** ボタン、**FN2** ボタンの割り当ては、ボタンセッティングより設定を変更できます。再生スロットの設定、再生タイプ、ランダム再生使用ON/OFF、スロットクリアはTRAININGメニューより変更できます。

CHALLENGE MODE

チャレンジモードは、より実戦的なキャラクターの操作と連続技に挑戦するモードです。各キャラクターにはそれぞれ15ミッションが用意されています。難易度の高いミッションですが、完全制覇を目指して頑張りましょう。

チャレンジモードの操作方法

START ボタン	ポーズメニュー・・・ ポーズメニューを開きます。
BACK ボタン	ポジションリセット・・・ キャラクターを初期位置に戻します。
FN1 ボタン	サンプルプレイ・・・ 模範演技を再生します。
FN2 ボタン	コマンド切替・・・ 内容の技名表示⇄コマンド表示を切り替えます。



ABYSS MODE

ABYSS MODE の目的

選択したキャラクターを強化しながら階層都市カグツチの最深部を目指して戦い続けるサバイバル形式のモードです。敵に勝利すると少しでも体力が回復します。このモードでは1ラウンド負けた時点でゲームオーバーとなります。ステージは4つあり、4ステージ目は無制限(最大99,999) DEPTHまであります。

ゲーム画面の見方

REWARD

戦闘に勝利することで取得できる得点です。ABYSSモードをクリアするか、チェックポイントでゲームを終了させることでPSに変換することができます。敵に敗北しゲームオーバーになると、それまでに獲得したREWARDは失われます。

DEPTH

現在の階層を示す値です。敵に攻撃をあてることで増加する他、アイテムを取得することで増加させることもできます。各レベル最終階層のLEVEL1(100)、LEVEL2(500)、LEVEL3(999)のボスを倒すとモードクリアとなります。



ボスの登場ルール

DEPTHの値が一定値に達すると、ボスキャラクターが乱入してきます。ボスキャラクターに勝利するとアイテムを取得できます。(後述のアイテムセレクトを参照→29p)

アイテムショップ画面

モード開始時、アイテムショップで選択したキャラクターを強化するアイテムを購入することができます。アイテムの購入にはPSを消費します。アイテムの効果はABYSSモード内でのみ有効、かつ効果はプレイ毎にリセットされますのでご注意ください。アイテムショップに並ぶ品揃えはABYSSモード中にアイテムを取得すると追加されます。

アイテムの種類

パラメータ強化アイテム

キャラクターの4つのパラメータを強化するアイテムです。(下表参照)

ATTACK	攻撃力が増加します。
DEFENCE	防御力が増加します。
SPEED	移動速度が増加するほか、条件によって空中ダッシュやジャンプの回数が増加します。
HEAT	ヒートゲージが増加しやすくなるほか、ラウンド開始時のヒートゲージ量が増加します。

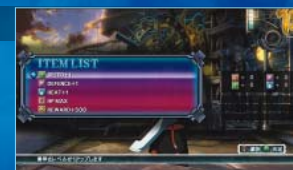


特殊能力アイテム

キャラクターに特殊な能力を付与することができるアイテムです。最大で3つまで取得できます。3つ以上取得すると、入れ替えるアイテムを選択します。

勝利時のアイテムセレクト

ボスとの戦闘に勝利すると、いくつかの候補の中から、取得するアイテムを選択できます。方向パッドで取得したいアイテムを選択して、[A] ボタンで決定します。一度取得したアイテムは、次回以降のプレイ時、アイテムショップで購入することができるようになります。



ABYSS モード進行画面

- ◎DEPTH：現在到達しているDEPTHです。
- ◎DROP：前回のプレイで失ったリワードの位置と量

チェックポイント

DEPTH100毎にチェックポイントが設けられています。チェックポイントではこのままゲームを続行するか、探索を終了することを選択すると、その時点までに取得していたREWARDを持ち帰り、PSに変換することができます。

REWARDの回収

ゲームオーバーで失ったREWARDは、その時点での最寄のチェックポイントに保管されます。次のプレイでそのチェックポイントまで到達することでREWARDを回収することができます。



STORY MODE

物語を読み進め、本作の世界観やストーリーを楽しむモードです。選択肢やバトルの結果によって物語の展開が様々に変化するストーリー本編に加え、世界観について説明を行うTIPSシナリオ「教えて! ライチ先生」をお楽しみ頂けます。

※ストーリーモードの対戦相手となるCOMの強さは、OPTIONより変更できます。

STORY SELECT 画面



STORY MODEトップ画面では本編とTIPSを方向パッドで選択し、A ボタンで決定してください。STORY SELECT画面では、LB・RB を押すと本編とデータロード画面に切り替えることができます。方向パッドで選択し、A ボタンで決定してください。

ストーリーモードの操作方法			
方向パッド	選択肢・バックログの移動	RB	次の選択肢までスキップ(既読のみ)
A ボタン	文字送り/決定	右トリガー	ボタンを押している間のみ既読をスキップ
B ボタン	文字送り/キャンセル		
X ボタン	オートリードの開始	LB	バックログの開始・終了
Y ボタン	メニュー非表示		
		START ボタン	ポーズメニューを開く

セーブ/ロードについて

ストーリーモードでは、チェックポイントを通過する際に進行状況をセーブすることができます。ゲームデータをロードする場合はストーリーセレクト画面に戻ってください。



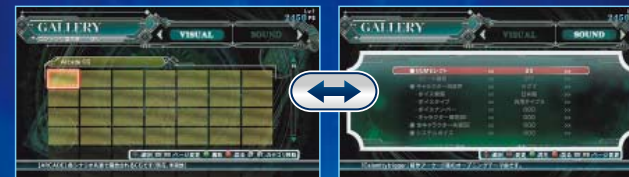
GALLERY MODE

ギャラリーモードでは、ゲーム内のムービー・イベントCG・イベントシーン・スペシャルア트워크の(ゲーム内通貨P\$での)購入や鑑賞、ボイス・SE・BGM等を鑑賞できます。

LB・RB でグラフィックス、サウンドの切替ができます。

グラフィックス

サウンド



閲覧操作方法



ギャラリーモード閲覧操作方法			
方向パッド	カーソルの移動		
A ボタン	決定/購入/表示/ (閲覧中に) 差分の表示	B ボタン	キャンセル/ ギャラリーメニューに戻る
(CG閲覧中に) LB / RB	前/次のイラストを表示	X ボタン / Y ボタン	CGのズームイン/ ズームアウト
BACK ボタン	メニューを消す	START ボタン	ムービー・シーン再生を停止

お金 (P\$)・レベル (RP) について



お金 (P\$)

各ゲームのとおる条件をクリアすると獲得できる貨幣。ギャラリーモードでア트워크などを購入するのに使います。お金の単位はP\$といいます。

レベル (RP)

各モードのとおる条件をクリアすると獲得できる経験値。その経験値をある程度溜めると自動的にレベルが上がります。レベルが上がるとギャラリーモードで購入できる品物が増えます。最大レベルは100です。

REPLAY THEATER Xbox LIVE® について

リプレイシアターは対戦の内容を記録したデータ(リプレイデータ)の管理や再生を行うモードです。ご自身のオンライン対戦の内容をリプレイデータとして保存できます。
また、Leaderboard(→43p)から他のプレイヤーのリプレイデータをダウンロードすることもできます。

管理画面の操作方法



方向パッド / 左スティック	カーソルの移動
A ボタン	選択しているリプレイデータを再生します。
B ボタン	メインメニューに戻ります。
X ボタン	選択しているリプレイデータを削除します。 ※ 削除したリプレイデータは永久に失われます。ご注意ください。
Y ボタン	ボタンを押している間、選択しているリプレイデータの勝敗を表示します。
START ボタン	リプレイシアターデータの整理画面を開きます。

再生時の操作方法



A ボタン	再生を一時停止します。一時停止中に押すと、通常再生となります。
RB	倍速再生の ON / OFF を切り替えます。
LB	1 フレームずつ進むコマ送り再生を行います。
RT 右トリガー	次のラウンドまでスキップします。
Y ボタン	操作説明ガイドウィンドウの表示 / 非表示を切り替えます。
X ボタン	各種ゲージ類の表示 / 非表示を切り替えます。
START ボタン	ポーズメニューを開きます。

【ご注意】 リプレイデータの保存にはシステムセーブデータとは別に、1試合あたり 500KB 以上の空き容量が必要です。リプレイデータはNETWORKモード(RANKED MATCH および PLAYER MATCH[チーム対戦は除く])の対戦のみ保存できます。

Xbox LIVE

Xbox LIVE® を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。

詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/> を参照してください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入する必要があります。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基つき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。

また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

NETWORK MODE RANKED MATCH

Xbox LIVE に接続して世界中のプレイヤーとネットワーク対戦を行うモードです。
ランキング登録や閲覧、他のプレイヤーの試合を観戦することができます。



NETWORK MODE は、以下の通り区分されています。

ランク マッチ

1セッションに2名まで参加できます。規定のレギュレーションにて対戦を行います。対戦結果はランキングに登録されます。常に最新のゲームバージョンが適用されます。

プレイヤー マッチ

1セッションに最大6名まで参加できます(対戦者2名+観戦者4名)ゲームバージョンを含め、レギュレーションをカスタマイズして対戦することができます。対戦結果はランキングに登録されません。友人をセッションに招待することもできます。また、チーム対戦を楽しむ事ができます。

ランキング

全体のランキングの閲覧、D-Code(→44p)の参照、リプレイのダウンロードが行えます。

OTHER項目アイコンの見方	
	ボイスチャットの推奨／非推奨 です。
	Unlimitedキャラクターの 使用可／使用不可 です。
	ルームレベルの 初級者向け／上級者向け です。
	勝者が残るローテーションタイプです。
	敗者が残るローテーションタイプです。
	ランダム of ローテーションタイプです。
	通信速度による入室制限です。

※ 本作のNETWORK MODEにてオンライン対戦をお楽しみ頂くためには、
Xbox LIVE ゴールド メンバーシップへのご加入が必要です。

ランク マッチは規定のレギュレーション(→36p)で対戦を行い、実力を競い合います。
対戦の結果がランキングに登録されます。また、条件を満たしている場合、対戦のリプレイデータをアップロードできます。なお、ランク マッチのキャラクター選択画面では対戦相手のキャラクターは見えません。

クイック マッチ

マッチング⇒



クイック マッチはワンタッチで最適な対戦相手を自動検索しマッチングします。
マッチング後は対戦前準備画面(右上図)になります。

カスタム マッチ

条件指定⇒
マッチング⇒



カスタム マッチは指定した条件の中から最適な対戦相手を検索し、結果はリスト表示されます。マッチング後は対戦前準備画面(右上図)になります。リスト画面では方向パッドの▲▼で対戦相手を選択し、A ボタンで対戦を申し込んでください。

検索の条件として設定できるのは以下の項目となります。

エリア設定	相手プレイヤーのエリアを指定できます。	通信速度設定	相手プレイヤーとの通信速度を指定できます。
Top PSR 設定	相手プレイヤーのTop PSRを指定できます。	試合完遂率	相手プレイヤーの試合完遂率を指定できます。

対戦前準備画面ではマッチングした対戦相手のD-Code(→44p)を確認できます。
この画面では対戦をキャンセルすることはできません。

カスタム マッチ (アーケード待ち受け)

カスタム マッチ (アーケード待ち受け) では、ARCADE MODEをプレイしながら、ランク マッチの対戦乱入を待ち受けることができます。

待ち受け中は画面中央の下部に専用アイコン (ページ下図) が表示されます。対戦乱入を受けた場合、「HERE COMES A NEW CHALLENGER」と画面が表示され、対戦前準備画面へと移行し、以降は通常のランク マッチと同様の流れで進みます。バトル終了後は乱入時のステージからARCADE MODEが再開します。



対戦乱入待ち受け中



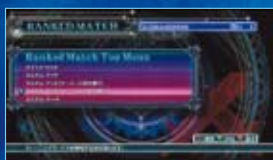
対戦乱入決定画面



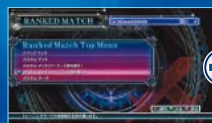
対戦前準備画面

カスタム マッチ (トレーニング待ち受け)

カスタム マッチ (トレーニング待ち受け) では、TRAINING MODEをプレイしながら、ランク マッチの対戦乱入を待ち受けることができます。待ち受けの流れは、上記のアーケード待ち受けと同様となります。



対戦乱入待ち受け中



対戦乱入決定画面



対戦前準備画面



PLAYER MATCH

プレイヤー マッチはレギュレーションを自由に設定して気軽に対戦を楽しめます。ルームには、対戦者2名・観戦者4名の最大6名が入室できます。対戦の結果はランキングに登録されません。また、対戦のリプレイデータのアップロードはできません。



カスタム マッチでは、以下の通り希望のルーム条件を指定することができます。

クイック マッチとカスタム マッチ

クイック マッチは最適な対戦ルームを自動検索し、カスタム マッチは指定した条件の中から最適なルームを検索し、結果はリスト表示されます。(下左図)

カスタム マッチでは、以下の通り希望のルーム条件を指定することができます。

勝利ラウンド数	ラウンド数設定を指定できます。
ラウンドタイム	ラウンドタイム設定を指定できます。
Unlimited キャラクター	Unlimited キャラクターの使用制限を指定できます。
ボイスチャット	ボイスチャットの推奨／非推奨を指定できます。
ルームレベル	想定されるレベルを指定できます。
通信速度設定	設定されている通信速度の制限を指定します。



リスト画面では方向パッドの↑↓でルームを選択し、A ボタンで入室します。観戦者として入室する場合はY ボタンを押してください。

OTHER 項目に表示されるアイコンについては、34pをご確認ください。

ROOM NAME	ルームの名前です。	ROUNDS	ラウンド数の設定です。
PLAYER	ルームの最大人数と現在人数です。	TIME	ラウンド制限時間です。
SPECTATOR	観戦者の最大人数と現在人数です。	OTHER	その他の情報をアイコン表示しています。
P.SLOT	招待枠の最大人数と現在人数です。	DELAY	あなたとルームオーナーの回線相性です。

カスタム マッチ (トレーニング待ち受け)

ルーム内待機中に **A** ボタンを押すことで、TRAINING MODEをプレイしながら、ルームメンバーが揃うのを待つことができます。他プレイヤーの入室があった場合、画面右部にメッセージが表示されますので、START ボタンでポーズメニューを開き、ルームへ戻ってください。

※プレイヤー マッチでトレーニング待ち受けができるのは、ルームオーナーかつルームメンバーがオーナー1人のときで1vs1対戦時のみです。



クリエイトルーム

自らがオーナーとなって、対戦ルームを作成します。お好みのルームを設定して(下表)、「ルーム作成」で **A** ボタンまたはSTART ボタンを押してください。



ルーム名	ルーム名を設定します。デフォルトはゲーマータグとなります。
最大ルームメンバー数	セッションの参加可能最大人数を設定します (観戦者を含みます)。
観戦者数	セッションに参加可能な観戦者の最大人数を設定します。
フレンド招待枠	セッションの招待枠の人数を設定します。
ローテーションタイプ	対戦順番のローテーション方式を設定します。
勝利ラウンド数	勝利条件となるラウンド数を設定します。
ラウンドタイム	1 ラウンドあたりの制限時間を設定します。
Unlimited キャラクター	Unlimited キャラクター使用の 許可 / 禁止 を設定します。
ボイスチャット	ボイスチャットの 推奨 / 非推奨 を設定します。
プレイヤーレベル	セッションの推奨プレイヤーレベルを設定します。
通信速度設定	ルーム参加者に求める「通信速度」の制限を設定します。

セッションルーム

プレイヤー マッチを作成もしくは入室するとセッションルーム内画面(下左図)となります。なお、オーナー以外が対戦中のルームに入室すると対戦中の画面(下右図)となり、現在のバトル状態まで早送りでバトルの内容が再生されます。



対戦ルームの見方			
GAMERTAG	プレイヤーのゲーマータグです。	VC	ボイスチャットの接続状態です。
LEVEL	プレイヤーのレベルです。	DELAY	あなたとの通信速度状態です。
RESULT	ルーム内の対戦結果です。		



アイコンの見方	
	次の対戦で 1P となるプレイヤーです。
	次の対戦で 2P となるプレイヤーです。
	観戦者アイコンです。プレイヤー 順は回ってきません。
	対戦準備完了のアイコンです。1P または 2P のみ表示されます。
無印	次の対戦は観戦となるプレイヤーです。
	チーム対戦用の A チームアイコンです。 A チームに所属する場合、こちらを選んでください。
	チーム対戦用の B チームアイコンです。 B チームに所属する場合、こちらを選んでください。

インスタントメッセージ機能

インスタントメッセージ機能は、ルームメンバーに対して定型文を送信する機能です。バトルの感想やメンバーへの指示などを簡単に行うことができます。ボイスチャットの代用としてご利用ください。

Match Result 画面

NETWORK MODEでは、対戦終了後に「マッチリザルト画面」が表示されます。



ランク マッチの場合

ランク マッチのマッチリザルト画面では下記の条件を満たしている場合、その試合のリプレイデータをアップロードすることができます。

リプレイデータをアップロードしたい場合は ボタンを押してください。

リプレイデータのアップロードはネットワーク回線の状態によって時間がかかる場合があります。

【リプレイデータのアップロード要件】

- ◎条件① 正常に終了したランク マッチの試合である。
- ◎条件② 【月間】勝利数ランキングで規定の順位内にランキングしている。
- ◎条件③ 対戦したプレイヤーがリプレイデータのアップロードを許可している。

※アップロードしたリプレイデータは、上記の要件を満たさなくなった場合や、月間ランキングのリセット時に予告なく削除されることがあります。ご了承ください。

なお、アップロードできるリプレイデータの数は1つのゲーマータグにつき1つです。

チーム対戦

チーム対戦にはチーム対戦（通常）とチーム対戦（勝抜）の2種類あります。



チーム対戦（通常）



チーム対戦（勝抜）

チーム対戦《通常》

- ◎2on2, 3on3といった両チーム人数が揃った段階でスタートし、一人ずつ相手と戦い、勝敗数で勝ち負けを決める対戦方法です。
- ◎2on2…2対2で戦うモード。先鋒同士、大将同士が戦い、1勝1敗の場合は勝った者同士が戦い勝者が勝利チームになります。観戦可能。
- ◎3on3…3対3で戦うモード。まずは先鋒、中堅、大将が戦い、2勝したほうが勝利チームとなります。観戦不可

【ご注意】 対戦形式を選ぶ際にラウンド数も設定できます。ローテーションタイプは無視されます。

チーム対戦《勝抜》

- ◎勝利したプレイヤーキャラはHPそのまま次の対戦に移る勝抜き対戦方式です。
- ◎最後に残ったプレイヤーがいるチームが勝利となります。
- ◎このモードでは2on2、3on3、2on1、3on2など人数が揃ってなくてもスタートできます。

【ご注意】 ラウンド数は1ラウンド固定でルーム設定の値、ローテーションタイプは無視されます。

※チーム対戦方式はルームオーナーのみ変更できます。カーソルを一番上に移動させ方向パッドの で変更できます。変更すると右上のアイコンが変化します。

チーム対戦の注意点

切断について

ホストが切断されたら、ネットワークメニューに戻ります。プレイヤーが切断されたら、以下ようになります。

◎対戦前に切断したら「敗北」になります ◎対戦中は「DRAW」になります。

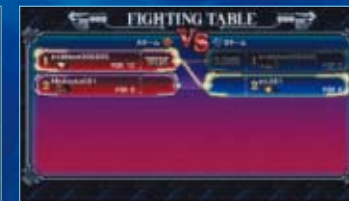
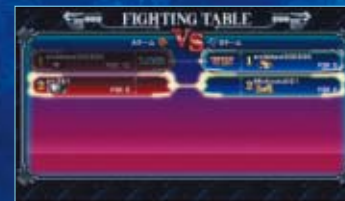
対戦後の切断は結果に変更ありません。

引き分けについて

エキストララウンドでダブルダウンだったら「DRAW」になります。またチーム対戦通常の場合のみ対戦中の切断で「DRAW」になります。

ラウンド数について

チーム対戦勝抜では、ラウンド数は1ラウンド固定でルーム設定の値は無視されます。



チーム対戦の遊び方

①



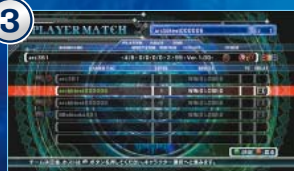
チーム対戦を行うには、まずネットワークモードのプレイヤーマッチでルームを作成するか、既に作成済みルームに入ってください。

②



ルームオーナーが対戦方式を選択します。方向パッドで一番上のセルにカーソルを合わせ、 $\leftarrow \rightarrow$ で対戦形式を選んでください。対戦形式を選択するとプレイヤーの選択したチームはキャンセルされます。

③



プレイヤーは所属チームを選びます。 Δ ボタンを押して、方向パッドでチーム選択、 Δ ボタンで決定します。チーム対戦通常の場合は人数が揃っていないとスタートしません。

④



人数が揃ったらルームオーナーは対戦開始 (START ボタン) を押します。

⑤



プレイヤーは使用キャラクターを選択してください。Aチームの1番のプレイヤーは対戦ステージを選択できます。

⑥



対戦順番を選択してください。この時チーム内メッセージ機能を使用することもできます。

⑦



対戦表が表示され、対戦開始します。

⑧



チームの勝敗が決定すると結果が表示されます。※場合によっては最後のプレイヤー対戦前にチーム対戦の勝敗が決定する場合があります。その場合は対戦できませんのでご了承ください。

Leaderboard

リーダーボードでは、NETWORK MODEの勝利数やRebel Point、PSR、SCORE ATTACK MODEのハイスコアランキング等、様々なランキングやD-Code (→44p) を閲覧できます。また、アップロードされているリプレイデータのダウンロードを行うこともできます。



ランキング操作方法

ランキング操作方法			
方向パッド ↓↑	順位の移動	LB / RB	分類の変更
方向パッド ←→	ボードの変更	LT 左トリガー	100 位単位で前へ順位ジャンプ
A ボタン	詳細情報表示 (D-Code)	RT 右トリガー	100 位単位で後へ順位ジャンプ
B ボタン	戻る	BACK ボタン	1 位へジャンプ
Y ボタン	フレンドフィルター切替	START ボタン	自分の順位へジャンプ
X ボタン	ゲーマーカード表示		

※一部のランキングは、一定期間ランク マッチをプレイしなかった場合に登録が抹消されることがあります。

リプレイデータのダウンロード

カメラマークのアイコン (右上図) が表示されているプレイヤーからはリプレイデータをダウンロードすることができます。ダウンロードしたリプレイデータはREPLAY THEATERにて鑑賞することができます。



D-Code について

D-Code (ドライブコード) は、本作プレイヤーのパーソナルデータが記録されたIDカードで、オンラインのサーバー上に保管されています。NETWORKモード初回プレイ時に自動で作成され、以降、オンラインプレイを重ねる度に内容が更新されていきます。オンライン対戦を繰り返し、自分だけのD-Codeを作り上げてください。



ゲーマータグ	プレイヤーのゲーマータグです。
Top Used	最も使用回数の多いキャラクターです。
Level	現在のレベルです。
階級	現在の階級です。
RP	現在の RP (リベルポイント) です。
Next	次のレベルまでに必要な RP です。
Ranked Match	
Top PSR	最も高い PSR のキャラクターです。
Played	ランク マッチのプレイ回数です。
Imcomplete Games	未完了対戦回数です。 正常に終了しなかったランク マッチの回数です。
Player Match	
Played	プレイヤー マッチのプレイ回数です。



3ページ目 : Total Used Ranking



5ページ目 : Character Data

2 ページ目	総合のキャラクター使用回数が表示されます。
3 ページ目	ランク マッチにおけるキャラクター別使用回数トップ 8 と勝率が表示されます。
4 ページ目	PSR のランキングトップ 8 が表示されます。
5 ページ目以降	キャラクター別の詳細データが表示されます。

レベルとRP (リベルポイント) について

対戦を行うと、対戦結果に応じてRP (リベルポイント=経験値) を獲得することができます。一定のRP経験値がたまるとプレイヤーのレベルが上がります。

RP をより多く獲得するには？

RPは対戦で華麗に勝利を収めることで、より多くのポイントを獲得できます。獲得ポイントの増減は、以下によって変化します。

RPを多く獲得する方法	
① 対戦に勝利する	④ ファーストアタックを決める
② アストラルフィニッシュを決める	⑤ 20ヒットコンボ(ラウンド1回)を決める
③ パーフェクトで勝利する(いずれかのラウンドで達成)	⑥ ダブルダウン

PSR とは？

PSR (Player Skill Rating) は、アークシステムワークスが独自に開発したプレイヤーの本来の実力を素早く正確に判定するレーティングシステムです。本作ではキャラクター毎に測定を行っています。

Xbox LIVE Market Place

Xbox LIVE Market Placeは、BLAZBLUEの最新の情報をお届けするとともに、本作のダウンロードコンテンツの紹介や購入のお手伝いをさせて頂くモードです。是非、毎日チェックしてください。



OPTION

OPTION では、ゲーム内の設定に関する様々な設定が行えます。

SYSTEM OPTION

SYSTEM OPTIONでは、主にシステムに関連した項目を設定できます。



項目	選択肢	説明
振動機能	ON / OFF	Xbox 360 コントローラーの振動機能のON/OFFを設定します。
オートセーブ	ON / OFF	システムセーブデータの自動保存機能のON/OFFを設定します。
セーブ	—	システムセーブデータを手動で行うことができます。
セーブデータ初期化	—	セーブデータを初期化します。
セーブデータのアップロード	—	セーブデータをアップロードします。
セーブデータのダウンロード	—	セーブデータをダウンロードします。
初期値に戻す	—	このページの設定を初期値に戻します。

※データをHDDにインストールするとデータのロード時間が短縮され、快適なプレイをお楽しみ頂けます。

GAME OPTION

GAME OPTIONでは、ゲーム内容に関連した項目を設定できます。



項目	選択肢	説明
ゲーム難易度	BEGINNER / EASY / NORMAL / HARD / VERY HARD / HELL	ARCADE、STORY、VERSUS モードにおける COM の難易度設定です。
勝利ラウンド数 (ARCADE)	1 / 2 / 3 / 4 / 5	ARCADEモードでの勝利条件ラウンド数を設定します。
勝利ラウンド数 (VERSUS)	1 / 2 / 3 / 4 / 5	VERSUSモードでの勝利条件ラウンド数を設定します。

項目	選択肢	説明
時間制限 (ARCADE)	30秒 / 45秒 / 60秒 / 75秒 / 99秒 / 無制限	ARCADEモードでの1ラウンドの制限時間を設定します。
時間制限 (VERSUS)		
システムボイス	沢城みゆき A / ???	システムボイスを変更できます。ギャラリーモードでシステムボイスをアンロックすると他のシステムボイスが選択できます。
アストラルビート演出 BGM	ON / OFF	アストラルビートのヒット時に BGM 演出を行うかを設定できます。
初期値に戻す	—	このページの設定を初期値に戻します。

DISPLAY OPTION

画面の表示に関する設定を変更できます。



項目	選択肢	説明
スケーリング方式	タイプA / タイプB / タイプC	ディスプレイのスケーリング方式を設定できます。
上部コクビット位置	スライドバー	バトル画面時の上部ゲージの表示位置を調整できます。
下部コクビット位置	スライドバー	バトル画面時の下部ゲージの表示位置を調整できます。
初期値に戻す	—	このページの設定を初期値に戻します。

※本作はHD画質(720p)以上の解像度を表示できるテレビ(モニター)でのプレイを推奨しています。

Sound & Language

サウンドおよび言語関連の設定を変更できます。

※ボイス言語を英語に設定した場合、戦闘中のボイスのみが反映されます。アーケードモードやストーリーモードのシナリオボイスは変更されません。



BGM 音量	BGM の再生音量を設定します。
ボイス音量	ボイスの再生音量を設定します。
SE 音量	サウンドエフェクトの再生音量を設定します。
ボイス言語	ボイス言語を設定します。日本語・英語から選択できます。
初期値に戻す	このページの設定を初期値に戻します。

NETWORK OPTION

NETWORK MODE で有効となる以下の機能設定を行います。

項目	選択肢	説明
ネットワークサイド	1Player 側／ 2Player 側／ どちらでも良い	NETWORK MODE 対戦時の1P／2Pのポジション希望設定です。希望が重複した場合はランダム決定になります。
リプレイアップロード	許可／不許可	ランク マッチ対戦後に、対戦のリプレイのアップロードを許可するかどうかを設定できます。

BUTTON SETTINGS

各アクションボタンや機能ボタンを自由にお好きなボタンに割り当てることができます。

方向パッドの▲▼で項目を選択し、割り当てたいボタンを押してください。割り当てをしない場合は、BACK ボタンで解除することができます。



LEADERBOARD

NETWORK MODE以外のスコアやキャラクター使用率、ダイアグラムを表示します。



コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO)

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております。

(「I Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です)。

——以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

●年齢区分マーク:

審査結果に基づき、年齢区分を以下の5区分で表示しています。

商品パッケージ表面に5区分のみ表示されています。



●コンテンツアイコン:

以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。

商品パッケージの裏面に表示されています(「A」区分以外は必ず表示しています)。



※ 上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面に確認ください。レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。

<http://www.cero.gr.jp/> (E-mail) info@cero.gr.jp

本作は、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。
フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は
フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

当社は本ソフトの無断複製・賃貸・営業使用は一切許可しておりません。

FOR SALE AND CONSUMER USE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE AND LENT ARE PROHIBITED.